

# LIVELYYY, PAR GUILLAUMIT

EXPOSITION INTERACTIVE EN RÉALITÉ AUGMENTÉE  
 INTERACTIVE EXHIBITION IN AUGMENTED REALITY

PRÉSENTATION (FR - EN)



*Livelyyy - Festival Maintenant 2021 - Credit : Gwendal Le Flem*

Une création originale de **Guillaumit**, accompagnée et produite par **Electroni[k]**, en coproduction avec **Le Safran (Festival Safra' numériques)**, le **Théâtre de l'Éclat (Festival Noob)**, l'**Ambassade de France à Singapour (Festival Voilah!)**, et le soutien du **National Art Council de Singapour (Arts in your Neighbourhood)**, du **Tétris (Festival Exhibit)** et de l'**Institut Français de Tokyo (Festival Digital Choc)**.

*An original creation by Guillaumit, supported and produced by Electroni[k], in co-production with Le Safran (Festival Safra'numériques), Théâtre de l'Éclat (Festival Noob), the French Embassy in Singapore (Festival Voilah!), and the support of the National Art Council of Singapore (Arts in your Neighbourhood), Tétris (Festival Exhibit) and the French Institute of Tokyo (Festival Digital Choc).*

# LE PROJET ARTISTIQUE

## ARTISTIC PROJECT

Sur invitation du **Festival Maintenant** et de l'association **Electroni[k]**, **Guillaumit** imagine une exposition plurielle entre arts graphiques et réalité augmentée. Pensée initialement comme une œuvre monumentale, pouvant atteindre jusqu'à 60m<sup>2</sup>, cette création pourra se déployer **sur différents supports en extérieur comme en intérieur**, au mur, comme au sol. Des actions de médiation et ateliers, dont la réalisation de masques en réalité augmentée accompagnent cette exposition.

*At the invitation of the **Maintenant Festival** and **Electroni[k]**, **Guillaumit** imagines a plural exhibition between graphic arts and augmented reality. Initially conceived as a monumental work, reaching up to 60m<sup>2</sup>, this creation can be deployed **on various supports, outdoors and indoors**, on the wall, and/or on the floor. Mediation actions and workshops, including the production of augmented reality masks, accompany this exhibition.*



Livelyyy - Festival Maintenant 2021- Credit : Gwendal Le Flem

# UNE EXPLORATION LUDIQUE DE NOTRE RAPPORT AU(X) VIVANT(S)

## A FUN EXPLORATION OF OUR RELATIONSHIP TO THE LIVING(S)

Dans ces créations à l'univers géométrique et coloré, Guillaumit décloisonne dessin, animation et jeux vidéo, et traite, avec humour et absurde, de sujets contemporains. Aussi, l'inspiration première de cette création, qui prend la forme d'une fresque murale monumentale, se situe autour d'une réflexion sur le thème de **notre rapport au vivant et à l'environnement**.

L'interactivité avec les spectateur.rice.s est au cœur de la démarche artistique de Guillaumit. Ici, elle se matérialise par une **expérience vidéo-ludique en réalité augmentée**, qui plonge le spectateur dans un autre facette de la narration. L'animation en réalité augmentée offre ainsi un passage de la surface plane de la fresque vers un univers foisonnant en 3D, peuplé d'une multiplicité d'espèces interdépendantes ; animaux, insectes, organismes vivants, et microbes qui forment un écosystème fragile.

Ainsi grâce à la réalité augmentée, notre téléphone, tel un microscope, permet de **révéler l'invisible** et de donner à voir la richesse cachée du vivant dissimulée dans la fresque. Tel un jardinier, l'utilisateur devra prendre soin de cet ensemble à travers une expérience vidéo-ludique...



Livelyyy - Festival Maintenant 2021 - Credit : Gwendal Le Flem



Livelyyy - LEV Festival 2022 - Credit : LEV Matadero

*In these creations with a geometric and colorful universe, Guillaumit breaks down barriers between drawing, animation and video games, and deals with contemporary subjects with humor and absurdity. Also, the primary inspiration for this creation, which takes the form of a monumental wall fresco, is based on a reflection on the theme of **our relationship to the living and the environment**.*

*Interactivity with viewers is at the heart of Guillaumit's artistic approach. Here, it takes the form of a **video-game experience in augmented reality**, which immerses the viewer in another facet of the narrative. The augmented reality animation thus offers a passage from the flat surface of the fresco to a teeming 3D universe, populated by a multiplicity of interdependent species; animals, insects, living organisms, and microbes that form a fragile ecosystem.*

*Thus, thanks to augmented reality, our phone, like a microscope, **reveals the invisible** and shows the hidden richness of living things hidden in the fresco. Like a gardener, the user will have to take care of this set through a video-fun experience...*

# L'ÉQUIPE ARTISTIQUE

## ARTISTIC TEAM

Direction artistique et design / Artistic direction and graphic design: **Guillaumit**

Création sonore / Sound creation: **Sylvain Quément**

Développement technique / Technical development: **Alexandre Coirier**

### GUILLAUMIT



Artiste plasticien, illustrateur et réalisateur de films d'animation, Guillaumit est un touche-à-tout pluriel et curieux, qui aime croiser les disciplines et les technologies.

Il débute sa carrière avec le duo Gangpol & Mit, un projet mêlant musique électronique et film d'animation qui se produira sur de nombreuses scènes du monde entier. Depuis quelques années, Guillaumit partage son temps entre un travail en atelier pour des recherches graphiques à la fabrique Pola (Bordeaux - France), des publications de livres et des interventions artistiques. Il a récemment finalisé pour Arte la série animée *Globozone*. Il réalise également des grandes fresques sur les murs et au sol, toujours en lien avec les contextes particuliers de l'espace public dans lequel il intervient.

*Visual artist, illustrator and animated film director, Guillaumit is a plural and curious jack-of-all-trades, who likes to combine disciplines and technologies. He began his career with the duo Gangpol & Mit, a project combining electronic music and animated film that will perform on many stages around the world. For several years, Guillaumit has divided his time between working in a workshop for graphic research at the Pola factory (Bordeaux - France), publishing books and artistic interventions. Recently, he finalized the animated series *Globozone* for Arte. He also creates large frescoes on the walls and on the ground, always linked to the particular contexts of the public space in which he works.*

### SYLVAIN QUÉMENT (aka GANGPOL)



Sylvain alias Gangpol est la moitié musicale du duo sonore et visuel Gangpol & Mit et de ses divers projets jeune public afférents (Carton Park, Radio Minus Sound System). Il est également compositeur de musique à l'image pour le cinéma, l'animation ou le spectacle vivant.

*Sylvain aka Gangpol is the musical half of the sound and visual duo Gangpol & Mit and its various related young audience projects (Carton Park, Radio Minus Sound System). He is also a composer of image music for cinema, animation or live performance.*

# INSPIRATIONS ET PROJETS PRÉCÉDENTS

*INSPIRATIONS AND PREVIOUS PROJECTS*

## EAU VIVE

Fresque géante et jeu vidéo en réalité augmentée

*Giant interactive fresco and video game in augmented reality*



Credit : Guillaumit, 2020

*Eau Vive* est une fresque en réalité augmentée, réalisée lors d'une résidence de création effectuée dans la ville thermale de Châtel-Guyon (63) fin 2020, en partenariat avec la Route des Villes d'Eaux du Massif Central.

*Eau Vive* is an augmented reality fresco, produced during a creative residency in the spa town of Châtel-Guyon in France at the end of 2020, in partnership with the Route des Villes d'Eaux du Massif Central.

### Plus d'informations / More information

<https://etapes.com/guillaumit-eau-vive-chatel-guyon/>

### En vidéo / In pictures

<https://www.youtube.com/watch?v=OCEox3i691Y>

## LA MARELLE

Fresque monumentale

Giant fresco

Cette marelle de 70m de long et 4m de large a été créée par Guillaumit et les enfants du quartier de Maurepas à Rennes.

*This 70m long and 4m wide hopscotch was created by Guillaumit and the children of the Maurepas district in Rennes (France).*



Credits : Guillaumit, 2020

En vidéo / In pictures

<https://www.youtube.com/watch?v=f60f5WsR1rw>

## CARNAVAL AUGMENTÉ



**Plus d'informations / More information**

<https://etapes.com/avec-guillaumit-le-carnaval-de-bordeaux-basculer-dans-la-realite-augmentee/>

**En vidéo / In pictures**

[https://www.youtube.com/watch?v=l1HN0PE7\\_D0&ab\\_channel=guillaumitmit](https://www.youtube.com/watch?v=l1HN0PE7_D0&ab_channel=guillaumitmit)

<https://www.youtube.com/watch?v=Y8royqqZoSM>



# CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES

## TECHNICAL CHARACTERISTICS

Afin de réduire les frais logistiques et l'empreinte carbone de circulation de l'œuvre en France et faciliter sa diffusion à l'étranger, la fresque est disponible à la diffusion via une version en fichier numérique à imprimer. L'application dédiée est disponible gratuitement en téléchargement sur Google et Apple store.

*In order to reduce logistical costs and the carbon footprint of the work's circulation in France and facilitate its distribution abroad, a printable digital file version will be available and will be the preferred distribution format. The application is available for free download from Google and Apple Store.*

## DIMENSIONS ET IMPLANTATION

### DIMENSIONS ET IMPLANTATION

Les dimensions et l'orientation (portrait ou paysage) de la fresque pourront s'adapter aux différentes typologies de lieux d'accueil, permettant ainsi d'encourager la circulation de l'œuvre tant dans des lieux et festivals du champ des arts hybrides et des cultures numériques, que dans des lieux non dédiés à l'instar des médiathèques, bibliothèques, centres culturels et Instituts Français à l'étranger.

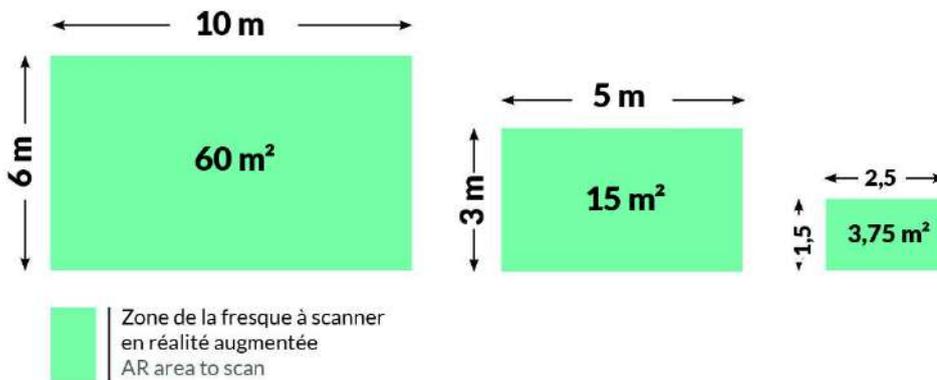
*The dimensions and orientation (landscape or portrait / horizontal or vertical) of the fresco can be adapted to the different types of venues, thus allowing to encourage the circulation of the work in venues and festivals in the field of hybrid arts and digital cultures, as well as in non-dedicated venues such as media libraries, libraries, cultural centres and French institutes abroad.*

## FORMAT PAYSAGE / HORIZONTAL FORMAT



### SCHÉMAS HORIZONTAUX D'IMPLANTATION HORIZONTAL LOCATION

Exemples de différentes dimensions possibles de la fresque  
Examples of different possible size of the fresco

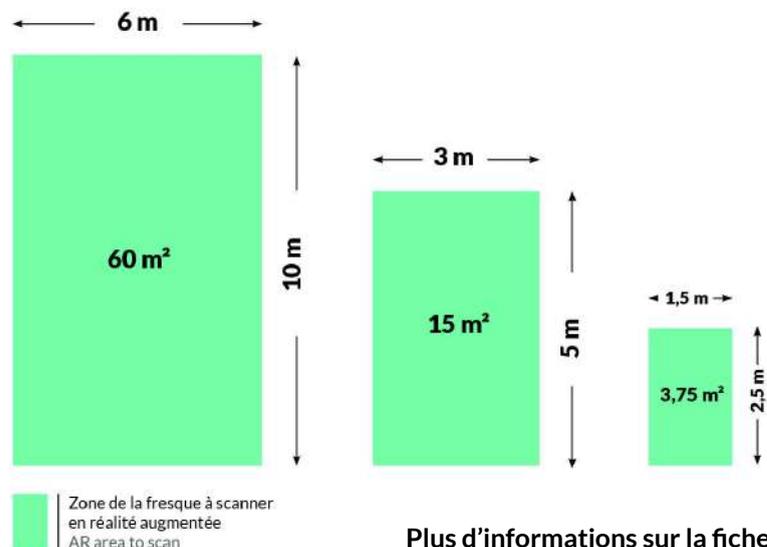


## FORMAT PORTRAIT / VERTICAL FORMAT



### SCHÉMAS VERTICAUX D'IMPLANTATION VERTICAL LOCATIONS

Exemples de différentes dimensions possibles de la fresque  
Examples of different possible size of the fresco



Plus d'informations sur la fiche technique  
More information on the technical rider

# ATELIER “Masques Augmentés”

## WORKSHOP “AUGMENTED MASKS”

En lien avec l'installation *Livelyyyy*, cet atelier propose aux participant.e.s de réaliser des masques originaux, en utilisant des gabarits de papier créés par l'artiste Guillaumit, à personnaliser et transformer librement. Chaque participant.e peut ainsi repartir avec son propre masque haut en couleurs à découvrir aussi en réalité augmentée, grâce à l'application “Carnaval Augmenté” (disponible gratuitement sur App Store et Google Play).

*In connection with the Livelyyyy installation, this workshop offers participants the opportunity to create original masks, using paper templates designed by the artist Guillaumit, to personalize and transform freely. Each participant can thus leave with their own colorful mask to be discovered also in augmented reality, thanks to the "Carnaval Augmenté" application (free download on App Store and Google Play).*

### Exemple de réalisations en vidéo / Example of achievements in video

<https://youtu.be/h2d-S1-X8Y>



Atelier Masques Augmentés - Guillaumit- Credit : Marvin Tang

### Composition du kit / Kit composition:

- 3 gabarits de modèles de masques originaux (*fichiers pdf*) ;  
*3 templates of original mask models (pdf files)*;
- 1 fichier de composition d'éléments pour personnaliser les masques (*fichiers pdf*) ;  
*1 element composition file to customize the masks (pdf files)*;
- 1 application dédiée : "Carnaval Augmenté".  
*1 dedicated application: "Carnaval Augmenté".*

### Matériel à fournir par la structure d'accueil, par participant.e.

#### *Material to be provided by the host structure, per participant :*

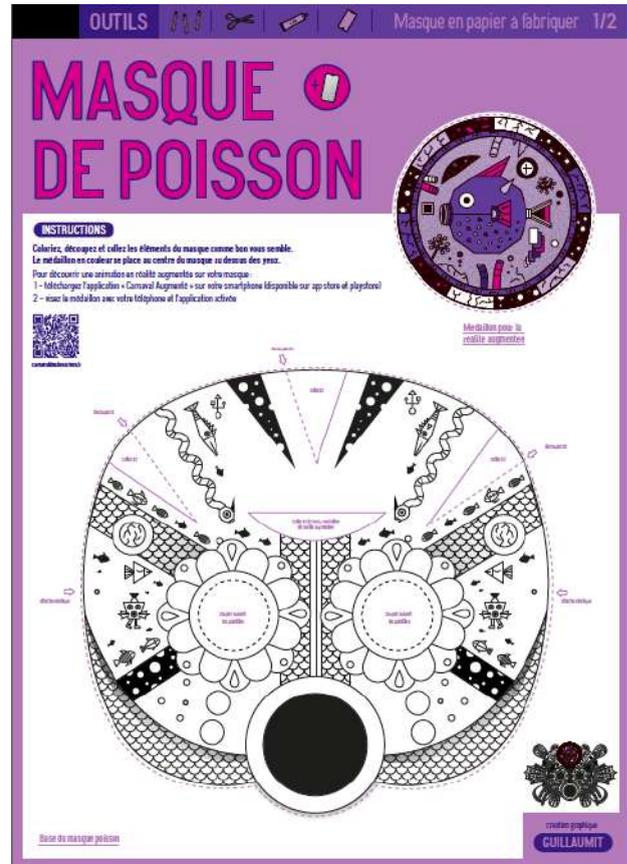
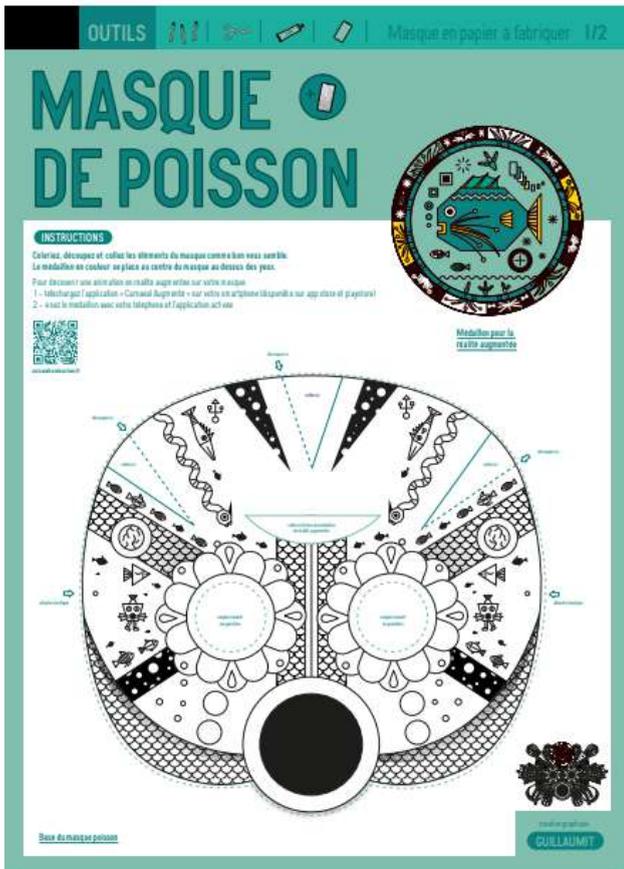
- Impression de 2 fichiers pdf au format A3, en couleur, en 250g, afin d'assurer une bonne rigidité  
(= 1 masque au choix parmi les 3 modèles proposés + le fichier de composition)  
*Printing of 2 pdf files in A3 format, in color, in 250g, to ensure good rigidity  
(= 1 mask of your choice among the 3 models offered + the composition file)*
- feutres / crayons de couleurs/ craies grasses  
*felt-tip pens / colored pencils / greasy chalks*
- colles type glue liquide  
*liquid glue type glues*
- ciseaux  
*scissors*
- élastiques (30cm par masque)  
*elastic bands (30cm per mask)*
- option de rajouts : pailles, scoubidou  
*option of additions: straws, scoubidou*
- chaises et tables par groupe  
*chairs and tables per group*
- au minimum **1 tablette numérique** avec l'application de réalité augmentée "Carnaval Augmenté"  
*at least 1 **digital tablet** with the augmented reality application "Carnaval Augmenté"*
- (optionnel si présence de l'artiste) 1 écran ou vidéoprojecteur  
*(optional if the artist is present) 1 screen or video-projector*

### Médiation / mediation:

Fonction du nombre de participant.e.s, 1 à 2 animateur.rice.s pour conduire l'atelier et aider à la réalisation.

*Depending on the number of participants, 1 to 2 **facilitators** to lead the workshop and help with the realization.*

**Exemples de gabarit imprimé qui sert de base à la création des masques :**  
*Examples of a printed template which is used as a basis for the creation of the masks:*



**Plusieurs médaillons à choisir déclenchent la réalité augmentée :**  
*Several medallions to choose from trigger augmented reality:*



# LIENS

## LINKS

---

### GUILLAUMIT

Facebook : <https://www.facebook.com/guillaumit>

Instagram : <https://www.instagram.com/guillaumit/>

Site web / Web site: <https://guillaumit.tumblr.com>

Globozone :

<https://www.traxmag.com/a-voir-la-nouvelle-webserie-darte-tv-questionne-avec-humour-la-place-de-lartiste-dans-la-societe/>

<https://usbeketrica.com/fr/article/globozone-webserie-fusionner-jeu-video-interactivite-arte>

Interview : <https://www.institutfrancais.com/fr/rencontre/guillaumit>

### GANGPOL & MIT

Facebook : <https://www.facebook.com/Gangpol-Mit-43909054669/>

### ELECTRONI[K]

#### **Livelyyy**

Vidéo / Video: <https://vimeo.com/654157623>

Photos / Pictures: <https://www.flickr.com/photos/electroni-k/albums/72157719952800921>

Plus d'infos / More info: <https://www.electroni-k.org/installations-spectacles/livelyyy-guillaumit/>

#### **Atelier Masques Augmentés**

Photos : <https://www.flickr.com/photos/electroni-k/albums/72157720198319012>

Plus d'infos / More info: <https://www.electroni-k.org/ateliers/masques-augmentes/>

Facebook : <https://www.facebook.com/association.electronik> @Electroni-k

Twitter : <https://twitter.com/electronik>

Instagram : [https://www.instagram.com/electronik\\_association/#](https://www.instagram.com/electronik_association/#) @electronik\_association

Festival Maintenant : [www.maintenant-festival.fr](http://www.maintenant-festival.fr)

# PRODUCTION

---

**Livelyyy** est une création originale de Guillaumit, accompagnée et produite par **Electroni[k]**, en coproduction avec **Le Safran** (Festival Safran' numériques), le **Théâtre de l'Éclat** (Festival Noob) et avec le soutien de l'**Ambassade de France à Singapour**, du **National Art Council de Singapour** (Festivals Voilah! & Arts in your Neighbourhood), du **Tétris** (Festival Exhibit) et de l'**Institut Français de Tokyo** (Festival Digital Choc).

*Livelyyy is an original creation by Guillaumit, supported and produced by Electroni[k], in co-production with Le Safran (Festival Safran' numériques), Théâtre de l'Éclat (Festival Noob), the French Embassy in Singapore (Festivals Voilah!), and the support of the National Art Council of Singapore (Arts in your Neighbourhood), Tétris (Festival Exhibit) and the French Institute of Tokyo (Festival Digital Choc).*

## ELECTRONI[K]



Electroni[k] développe depuis 2001 un projet dédié à la création artistique d'aujourd'hui dans les domaines du son, de l'image et des nouveaux médias, avec une attention particulière portée aux créations pluridisciplinaires et innovantes. L'association produit tous les ans en octobre le festival **Maintenant**, pensé comme un instantané des pratiques artistiques contemporaines, et crée avec ses partenaires de multiples dispositifs d'action culturelle à l'année à destination de nombreux publics autour des mots-clefs arts, musiques & technologies. Tout au long de l'année et dans le cadre du festival annuel, les actions de l'association Electroni[k] s'appuient sur 3 grands objectifs :

- Favoriser la création, l'expérimentation, l'innovation et l'émergence de nouvelles pratiques artistiques ;
- Encourager, soutenir, accompagner et encadrer la diffusion des projets réalisés ;
- Développer les actions de sensibilisation, de médiation et de formation des publics, accroître la sensibilisation à de nouvelles pratiques artistiques et culturelles.

*Electroni[k] has been developing since 2001 a project dedicated to today's artistic creation in the areas of sound, image and new media, with a particular focus on multidisciplinary and innovative creations. Every year in October the association produces the Maintenant festival, designed to be a snapshot of contemporary artistic practices, and creates multiple cultural actions with its partners throughout the year for various audiences with art, musiques & technology as keywords. Throughout the year and in the framework of the annual festival, Electroni[k]'s actions' focus on 3 main objectives :*

- Foster the creation, experimentation, innovation and emergence of new artistic practices;
- Encourage, support, assist and supervise the projects created;
- Develop actions to create awareness, guide and educate the public, and increase awareness of new artistic and cultural practices.

# DATES PASSÉES

## PAST DATES

---

### 2022

- **Bienal de Arte Digital** / Rio de Janeiro, Brésil
- **Centro Dragão do Mar de Arte e de Cultura** / Fortaleza, Brésil
- **Festival Rec'n'play** / Recife, Brésil
- **Festival Virada Sustentável** / Porto Alegre, Brésil
- **Institut Français de Jérusalem, Novembre Numérique** / Gaza, puis Jérusalem, puis Ramallah
- **Institut Français de Lettonie, Novembre Numérique** / Riga, Lettonie
- **Fête de la science** / Châtelaudren-Plouagat, France
- **Institut Français de Kyoto, Nuit Blanche Kyoto** / Kyoto, Japon
- **L.E.V. Matadero** / Madrid, Espagne
- **Centro Cultural Vale Maranhão** / São Luís, Brésil
- **CAFCA Festival** / Oviedo, Espagne
- **Le IRréeLs, Pôle Pixel** / Villeurbanne, France
- **Institut Français d'Irak** / Bagdad puis Erbil, Irak
- **Domaine de Kerguéhennec** / Bignan, France
- **Festival NOOB#2**, Théâtre de l'Éclat / Pont-Audemer, France
- **Les Safra'Numériques** / Amiens, France

### 2021

- **Festival Arts in your Neighbourhood** / Singapour
- **Institut Français du Chili, Novembre Numérique** / Santiago, Chili
- **Festival Maintenant** / Rennes, France (sortie de création / *end of the creation process, release*)

# CONTACTS

---

## DIFFUSION / DISTRIBUTING

**Nathalie Koné-Denot**  
Diffusion & Production  
diffusion@electroni-k.org

## ELECTRONI[K]

Halles en commun, 24 avenue Jules Maniez - 35000 Rennes, FRANCE  
+33 (0)2 99 59 55 57

[www.maintenant-festival.fr](http://www.maintenant-festival.fr)  
[www.electroni-k.org](http://www.electroni-k.org)